

IMPLEMENTASI NILAI INOVATOR KejarAURORA BAGI ANAK-ANAK PRA SEJAHTERA

Puji Prabowo^a, Farida Iriani^b

^aUniversitas Nasional PASIM, Bandung

^bFakultas Pertanian Universitas Bandung Raya, Bandung

email:pujiprabowo5@gmail.com

Naskah diterima; 22 Mei 2017; revisi 24 Mei – 1 Juni 2017;
disetujui 6 Juni 2017; publikasi online 22 Agustus 2017

Abstrak

Banyak permasalahan di Indonesia membutuhkan inovasi untuk menyelesaikannya. Melahirkan inovator-inovator diyakini dapat membantu memberikan solusi bagi masa depan mereka. Dalam hal ini, inovator perlu dipersiapkan sejak usia dini. Sejak tahun 2012, sebuah organisasi nirlaba bernama kejarAURORA menyediakan pendidikan nonformal bagi anak-anak pra sejahtera untuk mendapatkan pendidikan secara gratis. KejarAURORA merupakan langkah untuk meningkatkan sumber daya manusia Indonesia dan melahirkan inovator-inovator atau agen perubahan di masa depan. Kegiatan pembelajaran dilakukan berdasarkan kurikulum yang telah disusun oleh tim kejarAURORA. Evaluasi pembelajaran dilakukan melalui perubahan positif yang nampak pada anak-anak sebagai partisipan dan orang tua yang terlibat dalam kegiatan bersama kejarAURORA. Tiga hal yang dievaluasi dari sisi anak-anak yaitu, respon anak terhadap kegiatan, perubahan pada diri, dan dampaknya di kehidupan sekolah. Sedangkan dari sisi orang tua, evaluasi dilakukan berdasarkan perubahan sikap, keterampilan, dan pengetahuan dari anak-anak selama mengikuti kegiatan di kejarAURORA. Dampak positif juga ditemukan pada pengajar sukarela mengenai pembelajaran langsung dari anak-anak, pengembangan diri, dan tentang memperoleh makna bahagia serta bersyukur. Selain itu dampak lainnya adalah penyebaran inspirasi melalui berbagai liputan media dan menjadi narasumber di beberapa kampus. Secara keseluruhan, kegiatan kejarAURORA memiliki dampak positif terhadap pesertanya.

Kata Kunci: Anak Prasejahtera, Indonesia, Innovator, kejarAURORA, Pendidikan

Abstract

Many problems in Indonesia need to be solved by innovations. Creating innovators is believed as the way of giving solutions for the future. However, creating innovators need to be prepared since the early years. Started in 2012, a non-profit organization named kejarAURORA provides non-formal education for the underprivileged children to learn skills freely. KejarAURORA aims to increase the quality of human resources and create innovator as the change agent of Indonesia in the future. Learning activities are conducted based on curriculum written by kejarAURORA team. Positive changes from the children as learning participants and parents are used as evaluation tools. Response towards activities, personal development, and positive impacts happening on school become three main aspects that evaluated from the children. While for parents, their children's learning attitudes, skills, and knowledge received during participation in kejarAURORA are evaluated. Positive impacts also found from the volunteer teachers about direct learning from the kids, self-development, understanding the happiness, as well as being grateful. In addition, some media interviews and inspirational talks were done to deliver the progress and impacts of this program. Overall, kejarAURORA has been giving positive impacts toward its participants.

Keyword: Education, Indonesia, Innovator, kejarAURORA, Underprivileged Children

A. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Inovasi merupakan salah satu cara untuk menggerakkan kemajuan suatu bangsa. Bagi negara maju sudah banyak melakukan inovasi di berbagai bidang untuk menunjang kemajuan negaranya, maupun bagi negara-negara lainnya. Setiap negara memiliki permasalahannya sendiri baik secara ekonomi dan sosial (Wagner, 2012). Inovasi dapat menggerakkan suatu negara melalui kegiatan wirausaha. Inovator yang diperlukan suatu negara adalah orang-orang yang memiliki nilai wirausahawan, yang memiliki semangat untuk mengembangkan ide, memiliki energi dan strategi untuk melaksanakan idenya serta berani mengambil resiko (Bessant and Tidd, 2007; Drucker, 1985). Oleh karena itu, perlu adanya pendidikan formal dan atau non formal untuk mempersiapkan inovator-inovator bangsa di masa depan.

Indonesia masih memiliki beberapa permasalahan-permasalahan sosial seperti kemiskinan, urbanisasi, pengangguran, pendidikan, kesehatan, diskriminasi gender dan HAM, serta korupsi. (Dhewanto, dkk., 2013). Dalam hal pendidikan, menurut data Global Innovation Index pada tahun 2015 memperlihatkan bahwa Indonesia masih tertinggal dari negara lain. Indonesia berada di posisi 97 dari 141 negara. Saat ini, peluang besarnya adalah Indonesia memiliki populasi generasi emas. Menurut data Badan Pusat Statistik (2010) menunjukkan bahwa Indonesia memiliki 70% generasi muda berusia di bawah 50 tahun.

Program persiapan inovator ini juga diperlukan sebagai langkah memperkuat sumber daya manusia menghadapi persaingan global, secara khususnya di ASEAN yang sudah menjadi pasar bebas. Perlu pendekatan yang baik dalam

menyelesaikan dan memberikan solusi pada permasalahan ini. Dhewanto, dkk (2013), menjelaskan bahwa permasalahan-permasalahan sosial ini juga dapat diselesaikan dengan kewirausahaan sosial dengan mengkombinasikan sumber daya untuk memanfaatkan kesempatan, dan meningkatkan nilai dengan cara mengelola kegiatan sosial dan laba untuk memperluas penyampaian dari nilai-nilai yang ingin dibagikan.

Berdasarkan analisis di atas, maka pendidikan untuk menanamkan nilai-nilai inovator bagi anak sejak usia dini diprediksi dapat melahirkan inovator atau agen perubahan di masa depan. Hal ini sudah dilakukan sejak Mei 2012 oleh suatu wirausaha sosial di Kota Cimahi, bernama kejarAURORA, kelompok belajar yang terfokus pada pengembangan daya imajinasi dan *soft skill* (kreativitas, pemecahan masalah, kepemimpinan, kerja sama tim, keterampilan komunikasi, empati, dan lainnya) bagi anak-anak berusia 5-18 tahun dengan prioritas berasal dari keluarga pra sejahtera.

Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari kejarAURORA adalah memberikan pendidikan non formal bagi anak-anak pra sejahtera secara gratis sebagai langkah untuk meningkatkan sumber daya manusia Indonesia dan melahirkan inovator-inovator atau agen perubahan bagi Indonesia di masa depan.

Manfaat dari kegiatan di program kejarAURORA adalah untuk membuka kesempatan bagi anak-anak, orang tua, anak muda, dan masyarakat lainnya untuk memperoleh pengalaman mengembangkan potensi, belajar, bermain dan berbagi bersama. Manfaat ini tidak hanya ditujukan pada sasaran utama yaitu anak-anak, namun pemangku kepentingan lainnya juga dapat merasakan manfaat baik secara

organisasi, sosial, jejaring, dan kesempatan lainnya.

B. METODE

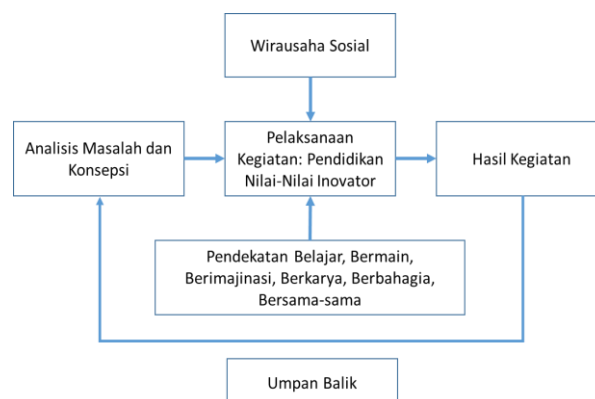
1. Pemecahan Masalah

Permasalahan utama adalah perlunya pendidikan untuk mempersiapkan inovator bagi Indonesia di masa depan. Inovator merupakan seseorang yang memiliki nilai-nilai wirausahawan, oleh karena itu perlu pendidikan yang mengembangkan ini. Wagner (2012) telah mempelajari bahwa banyak inovator berusia muda memiliki kreativitas dan pemikiran wirausaha dalam dirinya. Inovator kebanyakan memiliki kualitas karakteristik seperti rasa ingin tahu, kolaborasi, berpikir asosiatif, dan berani bereksperimen. Semua keterampilan ini bisa ditumbuhkan, diajarkan, dan dibimbing sejak usia dini.

Pendidikan wirausaha perlu diperkenalkan sejak masa kanak-kanak agar memiliki nilai-nilai yang dapat berguna di masa depan mereka (Chou, 2005). Pendidikan memiliki peranan penting dalam mengembangkan

wirausaha dengan fokus pada pengetahuan, keterampilan dan sikap (Dutta,dkk., 2011). Membangun pemikiran wirausaha pada anak-anak bukan hanya perihal melahirkan sebuah bisnis, namun juga bagaimana bisa memiliki sikap untuk menyelesaikan permasalahan, serta bagaimana menjadi agen perubahan.

Dalam beberapa studi terdahulu, hasil riset menunjukkan ada pengaruh bernilai dalam pelaksanaan kegiatan pengajaran wirausaha terhadap nilai-nilai hidup pesertanya. Pengaruh ini meliputi pada peningkatan ilmu, kepercayaan diri, keinginan berwirausaha atau berinovasi, serta pengaruhnya dalam kehidupan sekolah, karir, dan kegiatan sehari-harinya (Rae and Harris, 2012; Paco, dkk., 2015; Budden *et al*, 2013). Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, perlunya pendidikan berbasis wirausaha sosial untuk mengajarkan nilai-nilai wirausaha non formal sebagai penunjang utama dalam melahirkan inovator-inovator Indonesia di masa depan dengan sasaran anak-anak yang belum beruntung secara ekonomi.



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

2. Konsep Kegiatan



Gambar 2. Konsep Kegiatan

Ada tiga aspek penting dalam filosofi kegiatan di kejarAURORA. Aspek pertama adalah belajar dan bermain. Kedua, adalah berimajinasi dan berkarya. Ketiga, adalah berbahagia bersama-sama. Filosofi ini merupakan landasan dalam berkegiatan di kejarAURORA. Berikut ini penjelasan dari filosofi kegiatannya (Prabowo dan Ferandy, 2016);

Belajar dan Bermain

Belajar dengan cara bermain menjadi inti dari kegiatan di kejarAURORA. Hal ini untuk mewadahi rasa ingin tahu anak dan mempelajari hal baru dengan cara yang menyenangkan.

Belajar adalah kegiatan yang dialami sejak manusia lahir. Belajar adalah kegiatan seumur hidup, bekal untuk mengarungi kerasnya perjalanan hidup. Selain itu, kemauan belajar adalah keterampilan khusus untuk mengembangkan diri dan menjadi manfaat bagi orang lain.

Bermain merupakan kegiatan yang seringkali menjadi sisi berlawanan terhadap kegiatan belajar namun pada faktanya, bermain ternyata memberikan kesempatan pelakunya untuk belajar banyak dengan pemahaman yang lebih.

Di kejarAURORA, selain belajar dan bermain, kegiatan yang tak kalah jauh lebih penting adalah belajar bermain. Belajar dari bermain, belajar cara bermain, dan belajar dengan bermain. Fokusnya adalah belajar, menelusuri setiap aktivitas dengan hati yang bahagia.

Berimajinasi dan Berkarya

kejarAURORA percaya banyak hal yang terjadi dan mengubah dunia hari ini adalah dari imajinasi orang-orang terdahulu, dan dukungan dari kekuatan-Nya. Sebagai contoh, komputer, pesawat terbang, mobil, dan lainnya merupakan sesuatu yang tidak ada di zaman dahulu. Imajinasi menjadi langkah awal untuk mencipta dan menyelesaikan permasalahan.

Berani berimajinasi atau berani bermimpi juga belum cukup. Perlu perjuangan dan keterampilan untuk mewujudkannya. Daya tahan dan daya juang dalam meyakini mimpinya merupakan salah satu kunci untuk bisa menjadi inovator. Anak-anak diberi kesempatan untuk membiasakan mereka untuk berani menghadapi masalah dalam mewujudkan imajinasi atau mimpinya.

Di kejarAURORA, anak-anak diberikan wadah untuk mengenali potensinya dengan cara memberikan

ruang untuk rasa ingin tahunya. Kemudian, mereka diberikan tempat untuk berimajinasi melalui berbagai media-media untuk eksplorasi imajinasi, mewujudkannya dalam bentuk prototipe, dan juga dapat menceritakannya kepada teman-temannya.

Berbahagia Bersama-sama

Bahagia adalah sumber energi dalam berkegiatan. Saat bahagia menjadi acuan dan dibagikan, langkah menjadi lepas, dan menjadikan kegiatan terasa mudah. Tidak ada beban jika melakukannya dengan senang. Selain itu, bahagia dapat menular, menjadikan orang-orang di sekitar yang merasakannya juga akan merasakan bahagia dari sumbernya.

Kemajuan akan jauh lebih cepat dengan bersama-sama. Di kejarAURORA, tidak hanya ada kakak-kakak pendamping, namun ada anak-anak, orang tua, ahli di bidang tertentu, teman-teman relawan, dan orang-orang hebat lainnya yang saling bahu membahu mewujudkan mimpi untuk melahirkan inovator-inovator di masa depan. Bersama-sama adalah tentang berbagi, berempati, dan saling membantu.

3. Kurikulum kejarAURORA

kejarAURORA telah mencoba mengembangkan kurikulum imajinasi sebagai arahan dalam bermain dan belajar bersama anak-anak. Tidak hanya mengacu pada teori, namun juga mempelajari nilai-nilai dari inovator-inovator yang ada saat ini di Indonesia. Kurikulum imajinasi ini disusun dengan mewawancarai beberapa tokoh dari berbagai usia, jenis kelamin, dan keahlian bidang. Profesi para tokoh ini di antaranya CEO, Direktur HR, pengusaha, pemilik sekolah, musisi, seniman dan wirausahawan sosial. Tokoh-tokoh ini dipilih berdasarkan keragaman bidang, proses perjalanan mereka dalam membuat karya, dan pengalaman dari

kecil hingga di dunia kerja atau dunia nyata.

Kegiatan di kejarAURORA juga bertujuan untuk menunjang kecakapan anak selain yang sudah diperoleh di sekolah. Besar harapannya, anak-anak ini memiliki kepercayaan diri dan keterampilan yang lebih tinggi. Jika merujuk pada kurikulum nasional, kejarAURORA mencoba menjadi wadah yang menawarkan keterampilan bagi anak untuk dapat mengembangkan kemampuan mereka dalam berpikir kritis, kreatif, dan inovatif (Prabowo dan Ferandy, 2016).

Robinson dan Aronica (2015) menyebutkan bahwa sekarang pendidik harus menyadari bahwa makna kecerdasan itu luas, memampukan anak-anak untuk menggapai ketertarikan dan kekuatannya, serta mengukur anak-anak sebagai cara untuk mendukung perkembangan dan pencapaiannya. Dalam hal kurikulum, Robinson dan Aronica menjelaskan ada tiga karakteristik yang diperlukan yaitu *Diversity*, *Depth*, dan *Dynamism*. *Diversity*, memberikan beragam pemahaman dan kesempatan pada anak-anak untuk menelusuri kekuatan dan ketertarikan mereka. *Depth*, menyediakan pilihan-pilihan yang tepat sehingga menjadikan anak-anak dapat mendalami ketertarikannya. *Dynamism*, kurikulum harus didesain untuk mengizinkan kolaborasi dan interaksi antara anak-anak dengan berbeda usia serta pengajar dengan berbagai bidang keahlian.

Pendidikan nilai-nilai kewirausahaan perlu fokus pada membangun nilai dibandingkan hanya dengan menyediakan perlengkapan untuk bisnis (Hunter, 2012). Oleh karena itu, kurikulum di kejarAURORA terfokus pada nilai-nilai yang ingin ditanamkan pada anak-anak dengan cara yang menyenangkan dan sesuai porsinya. Wagner (2012) juga menjelaskan bahwa orang tua, guru dan

mentor mempengaruhi anak-anak yang akan menjadi inovator di kemudian hari. Oleh sebab itu, kejarAURORA memilih untuk melibatkan juga orang tua dalam kegiatan yang mengacu pada kurikulum imajinasi ini.

4. Nilai-Nilai

Berikut ini adalah nilai-nilai yang ingin ditanamkan dalam pendidikan non formal di kejarAURORA untuk membangun karakter inovator melalui pendidikan nilai-nilai wirausaha. Ada tiga aspek utama yaitu sikap, keterampilan dan pengetahuan (Prabowo dan Ferandy, 2016):

- Sikap

- ✓ *Beriman.* Beribadah sesuai dengan keyakinannya.
- ✓ *Sayang kepada keluarga.* Keluarga menjadi prioritas yang utama dalam menjalani kehidupan. Agar tidak lupa pada tempat yang pertama kali memberikan banyak pelajaran hidup.
- ✓ *Tanggung jawab.* Dapat bertanggung jawab terhadap apa yang dihadapinya, sesuai dengan kewajiban, wewenang dan kapasitasnya.
- ✓ *Disiplin.* Melatih agar dapat disiplin dalam hal apapun.
- ✓ *Percaya diri.* Meningkatkan kepercayaan diri dan menghindari memiliki sikap yang arogan atau sombong.
- ✓ *Toleransi.* Dapat menghargai perbedaan.
- ✓ *Baik dan positif dalam bersikap.* Memiliki sikap yang baik dan positif terhadap lingkungan sekitar.
- ✓ *Daya juang.* Memiliki daya juang dalam menghadapi permasalahan

dan juga dalam mewujudkan impian.

- ✓ *Jujur.* Bersikap jujur dalam hal apapun.
- ✓ *Inisiatif.* Memiliki sikap untuk mau bertindak dengan kemauan dan kesadaran diri sendiri.
- ✓ *Empati.* Belajar untuk berempati terhadap sesama.
- ✓ *Bersyukur.* Bersyukur kepada-Nya atas segala sesuatu yang dimiliki dan diperoleh saat ini.
- ✓ *Berbagi.* Sebagai landasan hidup untuk tetap ingat bahwa berbagi itu sangat penting.

- Keterampilan

- ✓ *Kepemimpinan.* Melatih kepemimpinan agar menjadi pemimpin yang baik, bijak, arif, amanah, dan agen perubahan bagi lingkungannya agar menjadi lingkungan yang lebih baik.
- ✓ *Kerja sama.* Kegiatan yang akan melibatkan seluruh elemen di kelompok belajar, agar semuanya mendapatkan manfaat dan pembelajaran yang akan berguna untuk masa depannya.
- ✓ *Komunikasi.* Melatih anggota kelompok belajar untuk berani mengungkapkan pendapat, berinteraksi, mendengar, berani menceritakan idenya, dan berani tampil di depan banyak orang.
- ✓ *Kreatif.* Melatih untuk mengembangkan daya imajinasi untuk berpikir kreatif dalam pemecahan masalah, sehingga akan ada inovasi-inovasi baru sebagai solusi. Mulai dari masalah diri hingga ke masalah lingkungan.

- ✓ *Produktif*. Melatih agar memiliki kemampuan memanfaatkan waktu dan menghasilkan sesuatu dengan baik.
- ✓ *Pemecahan masalah*. Melatih dan membiasakan anak untuk dapat memecahkan permasalahan dengan berbagai cara yang baik.

- Pengetahuan

- ✓ *Rasa ingin tahu*. Memelihara rasa ingin tahu yang positif agar terus mau mempelajari hal-hal baru, serta mau memperdalam ilmu.
- ✓ *Wawasan luas*. Memiliki referensi yang luas agar dapat melihat dari berbagai sudut pandang terhadap suatu permasalahan.

5. Materi Aktivitas

Materi yang diberikan disesuaikan dengan kelas. Materi pelajaran disesuaikan dari materi sekolah, namun tidak membatasi. Penyampaian materi menggunakan metode bermain dan *project*. Materi *soft skill* yang lain dikembangkan melalui *project-based* sesuai potensi dan perkembangan anak. Pengembangan daya imajinasi disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak dan juga lewat pembekalan wawasan.

Porsi besar ada di kegiatan anak melalui kegiatan bermain, beresplorasi hal-hal baru, kegiatan fisik seperti olahraga dan *outbond*, membuat karya, mempelajari hal-hal yang ada di kehidupan sehari-hari, serta kegiatan penampilan di acara akhir semester. Porsi berikutnya ada di kegiatan belajar untuk pelajaran di sekolah dan kegiatan bermain musik.

Metode yang rutin dilakukan adalah kegiatan individu dan berkelompok (per kelas atau gabungan seluruhnya). Metode

umum akan sering digunakan dalam pelaksanaan kegiatan. Metode umumnya seperti: menggambar, bermain lego, bermain bebas, membaca buku, membuat karya, mencatat, proyek, presentasi, bertanya, eksplorasi, observasi, dan penampilan (Prabowo dan Ferandy, 2016).

6. Kriteria Aktivitas

Aktifitas di kejarAURORA terbagi pada beberapa tipe, seperti (Prabowo dan Ferandy, 2016):

- Kegiatan individu atau berkelompok,
- Kelompok sesuai level kelas atau kelompok gabungan
- Sesuai usia
- Sesuai level kelas
- Sesuai perkembangan anak (berdasarkan riset Plaget Woolfok yang disebutkan Tim Kurikulum MKDP UPI, dalam buku Kurikulum & Pembelajaran)

Tahap praoperasional (2-7 tahun)

- Sub tahap fungsi simbolik (2-4 tahun)
- Anak mampu mengelompokkan dengan cara yang sederhana.
- Sub tahap fungsi intuitif (4-7 tahun)
- Anak secara perlahan mulai berpikir dalam bentuk kelas, menggunakan konsep angka, dan melihat hubungan yang sederhana.

Tahap operasi konkret (7-11 tahun)

Mampu memecahkan masalah konkret, mengembangkan kemampuan untuk menggunakan dan memahami secara sadar operasi logis dalam matematika, klasifikasi, dan rangkaian.

Tahap operasi formal (11 tahun – dewasa)

Mampu memahami konsep abstrak (kemampuan berpikir tentang ide, memahami hubungan sebab akibat, berpikir tentang masa depan, dan mengembangkan serta menguji hipotesis).

7. Evaluasi

Evaluasi kejarAURORA dilakukan dengan cara melihat perkembangan anak berdasarkan observasi, kehadiran, keaktifan, presentasi, portofolio hasil karya, penampilan, dan dari aktifitas anak-anak di buku petualangan. Penilaian lainnya juga berdasarkan yang dapat diukur dan dapat hasilnya seperti; anak bisa menjelaskan, menerangkan/intepretasi, memberikan pandangan/pendapatnya, berempati, dan melaksanakan tugas yang diberikan.

Evaluasi yang penting juga adalah diskusi dengan orang tua secara berkala. Bagaimana perkembangan anak-anaknya. Kegiatan diskusi dengan orang tua ini menjadi keharusan, karena yang mengalami dan merasakan perubahan secara langsung dan setiap hari adalah orang tuanya. Acara berkumpul dengan orang tua dikemas tidak hanya diskusi namun juga dengan kegiatan lainnya seperti, belajar memasak, berkebun, dan lainnya. Orang tua juga dapat memantau kegiatan melalui buku petualangan anak-anaknya. Pada akhir semester, orang tua juga mendapatkan laporan hasil belajar tentang kemajuan anak-anaknya (Prabowo dan Ferandy, 2016).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Sasaran Kegiatan

Lokasi kegiatan kejarAURORA saat ini bertempat di Taman Belajar kejarAURORA di Lab Turbin, Gang Irigasi RT3 RW11, Jalan Cihanjuang, Kelurahan Cibabat, Kecamatan Cimahi

Utara, Kota Cimahi. Menurut studi lapangan, daerah di lingkungan sekitar tempat kejarAURORA berkegiatan terdapat 2 RW yaitu RW 11 dan RW 20, yang masing-masing menaungi 6 dan 5 RT. Penduduk di lingkungan sekitar kurang lebih berjumlah 800 KK. Penghasilan rata-rata penduduk, sekitar 60% berada kurang dari 1 juta rupiah per bulan, dan sisanya berpenghasilan 2-3 juta per bulan.

2. Pelaksanaan Kegiatan

Sejarah Kegiatan

Kegiatan berawal di 21 Mei 2012 dan terus berjalan hingga kini. kejarAURORA berlokasi di tiga tempat selama perjalanannya. Berawal di Cimindi, Cimahi, hingga ke Cihanjuang, Cimahi saat ini.

kejarAURORA, Cimindi, Cimahi

Tempat awal berdirinya kejarAURORA. Di sini tempat bermulanya kejarAURORA yang meminjam tempat di Taman Pendidikan Al-Quran dan juga tempat di salah satu garasi milik kakak pendamping. Keterbatasan tempat menjadi kendala utama pada saat itu. Kegiatan di sini berlangsung hingga awal tahun 2013.

Ruang Imajinasi kejarAURORA, Sarijadi, Bandung

Ruang Imajinasi ini merupakan hasil penggalangan dana dari penjualan buku dan pakaian. Ruangan seluas 2x4m dijadikan ruang imajinasi bagi anak-anak, agar dapat meningkatkan daya imajinasinya dengan membaca, menggambar, berkreasi, dan kegiatan positif lainnya yang mendukung misi kejarAURORA. Sejak 2 Maret 2013 hingga akhir tahun 2016, Ruang Imajinasi membuka kesempatan belajar dan bermain bagi anak-anak. Kegiatan di sini sifatnya hanya perpustakaan terbuka.

Taman Belajar kejarAURORA, Cihanjuang, Cimahi

Kegiatan rutin anak-anak dilakukan di tempat ini. Partner kejarAURORA, pengusaha bandrek lokal di Cihanjuang memberikan izin penggunaan lahannya untuk mendukung kegiatan kejarAURORA. Sejak 25 Agustus 2013, kejarAURORA berkegiatan di setiap hari Sabtu dan Minggu.

Kegiatan Anak-Anak

Kegiatan anak-anak terfokus di Taman Belajar kejarAURORA Cihanjuang, Cimahi. Kegiatan di sini terfokus pada pengembangan anak-anak dengan kurikulum yang sudah disusun oleh tim kejarAURORA. Anak-anak harus mendaftarkan diri terlebih dahulu di awal semester sebagai tanda keikutsertaan.

Kegiatan rutin dilaksanakan pada hari Sabtu jam 3–5 sore, dan hari Minggu jam 1-4 sore. Anak-anak mengikuti kegiatan sesuai arahan yang sudah tercantum dalam kurikulum. Kegiatan berupa belajar dan bermain yang memfokuskan anak-anak untuk berkarya dan mengembangkan keterampilan interpersonalnya dengan cara berinteraksi dengan anak-anak lainnya. Anak-anak dalam kegiatannya difasilitasi oleh kakak-kakak pendamping. Kegiatan anak-anak yang rutin dilakukan yaitu, membaca, menulis, menggambar, bermain kelompok, membuat karya, bermain alat musik, olahraga, dan lainnya.

Kegiatan Kolaborasi

Kegiatan kolaborasi yang dilakukan berupa kerjasama dengan beberapa perusahaan, organisasi kemahasiswaan, dan komunitas dari berbagai bidang. Kegiatan dengan perusahaan merupakan bentuk implementasi CSR perusahaan dalam tanggung jawab sosialnya di masyarakat. Selain memberikan bantuan, perusahaan ada yang melibatkan karyawannya untuk terjun langsung agar dapat mempelajari situasi. Kegiatan

dengan organisasi kemahasiswaan bertujuan agar mahasiswa tercetus untuk dapat melakukan perubahan di lingkungannya.

Organisasi kemahasiswaan yang pernah bekerjasama datang dari beragam jurusan dan berbagai kampus di Bandung dan sekitarnya. Dukungan juga datang dari komunitas dari berbagai bidang untuk pertukaran ilmu.

Kegiatan Orang Tua

kejarAURORA melibatkan orang tua dalam kegiatannya. Secara periodik orang tua diundang untuk mendapatkan pelatihan, berkegiatan seperti anak, melihat penampilan anak, dan sebagai evaluator dalam kegiatan. Kegiatan pelatihan seperti memasak makanan sehat dan menanam sayuran di rumah pernah menjadi salah satu dari banyak kegiatan yang pernah dilakukan. Berkegiatan seperti anak-anak juga salah satu program yang kejarAURORA lakukan agar orang tua juga dapat memahami seperti apa pembelajaran yang ingin di tanamkan pada anak-anak dengan cara yang menyenangkan. Setiap akhir semester orang tua akan diundang untuk melihat penampilan dari anak-anaknya. Orang tua juga partner kejarAURORA sebagai evaluator kegiatan untuk melihat langsung perkembangan anak-anaknya.

Pengelolaan

Bisnis

kejarAURORA memiliki unit bisnis untuk menunjang berjalannya operasional kegiatan. Barang-barang seperti pakaian, buku, agenda, bantal, dan makanan menjadi sumber pemasukan untuk kegiatan.

Donasi

Sistem donasi yang disediakan ada dua. Pertama donasi tetap yaitu donatur memberikan donasinya setiap bulan. Kedua donasi per kesempatan yaitu donasi yang diberikan oleh donatur pada

kesempatan tertentu. Setiap donasi akan dicatat nama, tanggal, dan bentuk donasi. Setelah itu, donatur akan mendapatkan kode donasi untuk keperluan melihat penggunaan donasinya di kemudian hari.

Komunikasi

Komunikasi yang dilakukan oleh kejarAURORA berada di dunia *online* dan *offline*. Pendekatan utamanya adalah informasi kegiatan dan program-program yang dijalankan. Wadah komunikasi sebagai alat untuk menjaga kepercayaan orang-orang yang membantu kejarAURORA dan sebagai alat edukasi tentang pentingnya belajar dan bermain.

3. Hasil Kegiatan

a) Evaluasi Pemangku Kepentingan

Evaluasi hasil dari kegiatan di kejarAURORA dilakukan setiap akhir semester dan di sela-sela kegiatan bersama orang tua. Hasil evaluasi yang masuk dalam pembahasan kali ini yaitu pada acara akhir tahun, Desember 2016. Evaluasi yang dilakukan, prioritasnya ditujukan kepada orang tua, anak-anak dan kakak penamping. Evaluasi tentang dampak yang dialami oleh ketiga elemen utama dalam kegiatan. Orang tua dipilih sebagai orang yang memonitor perkembangan anak-anak secara langsung. Sedangkan, anak-anak dan kakak-kakak pendamping dipilih karena merupakan pelaku langsung dalam kegiatan. Berikut ini beberapa rangkuman dari hasil wawancara bersama ketiga elemen tersebut.

Orang tua

Orang tua sebagai orang yang mengalami langsung perkembangan anak dapat melihat dan merasakan langsung dampak dari kegiatan di kejarAURORA terhadap anak-anaknya. Tim evaluasi melihat dari ketiga aspek di kurikulum kejarAURORA yang dapat dicapai anak,

seperti sikap, keterampilan dan pengetahuannya.

Pertama, aspek sikap, para orang tua melihat anaknya kini memiliki akhlak yang baik kepada orang tua dan orang lain. Selain itu, anak lebih mandiri, disiplin dan lebih berani dalam hal positif. Perubahan lainnya yang terasa pada anak-anak adalah adanya kemauan yang tumbuh untuk menjadi lebih baik, lebih bertanggung jawab, menghargai teman, dan senang mengerjakan hal-hal positif.

Kedua, dalam aspek keterampilan, orang tua mengamati bahwa anak-anak jadi lebih berani untuk tampil, dapat berkomunikasi dengan orang lain dengan baik, dapat bekerja sama dengan yang lain, dan dapat memberikan pendapatnya sendiri. Selain itu, anak-anak juga menjadi lebih kreatif dan produktif. Laporan dari beberapa orang tua, anak-anak senang membuat mainan dari barang-barang bekas di rumah sehingga imajinasinya berkembang. Pandangan lainnya adalah kini anak-anak dapat mengatur waktunya dalam beraktivitas belajar, bermain dan lainnya.

Aspek ketiga, pengetahuan. Dari hasil wawancara, orang tua merasa anak-anak kini lebih berkembang wawasannya setelah mengikuti kegiatan di kejarAURORA. Ada penambahan ilmu, mengetahui cara-cara belajar yang menyenangkan, menambah wawasan serta pengalaman dalam berkesenian, dan meningkatkan rasa ingin tahu anak.

Anak-Anak

Anak-anak peserta juga memberikan beberapa pandangannya pada apa yang telah mereka alami dalam perkembangan dan pertumbuhannya selama mengikuti program di kejarAURORA. Hasil dari wawancara dengan anak-anak, ada tiga aspek utama yaitu tentang kegiatan, pengaruhnya pada pribadi, dan dampaknya di kegiatan sekolah. Pertama,

anak-anak peserta kegiatan di kejarAURORA memberikan respon positif. Mereka merasakan kebahagiaan mengikuti kegiatan, karena dapat belajar dengan cara yang menyenangkan, dapat bermain beragam permainan, memiliki banyak teman, dan memiliki kegiatan positif.

Kedua, aspek dalam pengaruhnya bagi anak-anak secara pribadi. Mereka merasakan adanya perubahan dalam diri, menjadi lebih semangat dalam belajar, rajin membaca, lebih disiplin, dan percaya diri dalam berkomunikasi dengan orang lain. Ketiga, pengaruhnya pada kegiatan di sekolah. Mereka merasakan ada perubahan dalam cara bersosialisasi di sekolah, lebih aktif, mudah mengerti pelajaran, dan lebih semangat dalam belajar.

Kakak-Kakak Pendamping

Kakak-kakak pendamping juga mengalami beberapa hal pembelajaran dari mengikuti kegiatan di kejarAURORA. Ada tiga aspek yang ditemukan dari hasil survey secara personal kepada kakak-kakak pendamping, yaitu pembelajaran langsung dari anak-anak, tentang pengembangan diri dan tentang memperoleh makna bahagia serta bersyukur.

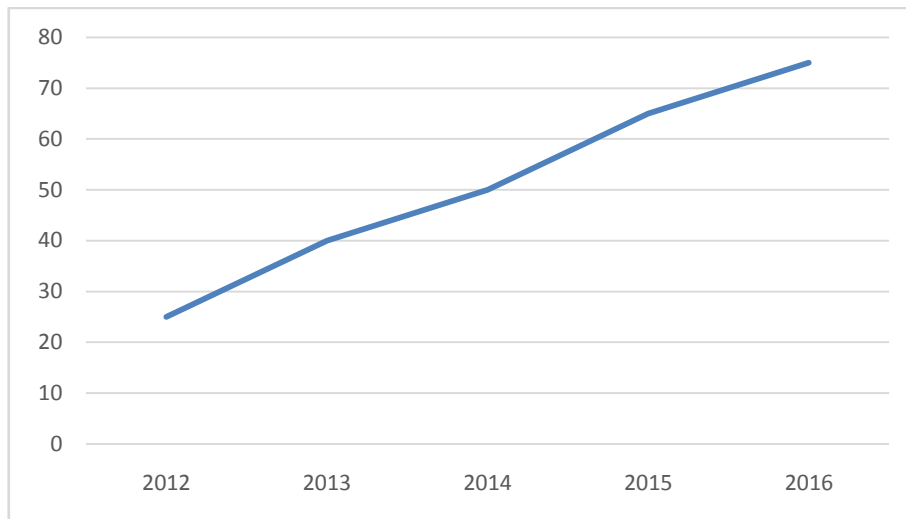
Pembelajaran pertama yang diperoleh adalah dari berinteraksi dengan anak-anak. Kakak-kakak pendamping ini mengalami beberapa hal seperti empati, belajar bermain, belajar berkomunikasi dengan ragam latar belakang anak. Kedua, tentang pengembangan pribadi. Mereka mengalami ada perubahan dalam dirinya untuk bertumbuh dan

berkembang. Ada beberapa nilai yang tertanam seperti lebih sabar, lebih memiliki tujuan, keikhlasan dalam melakukan sesuatu, bersemangat dalam mengejar tujuan. Selain itu, mereka merasa menjadi lebih kreatif, lebih menambah motivasi untuk berprestasi, memupuk kepedulian, dan berwawasan lebih luas.

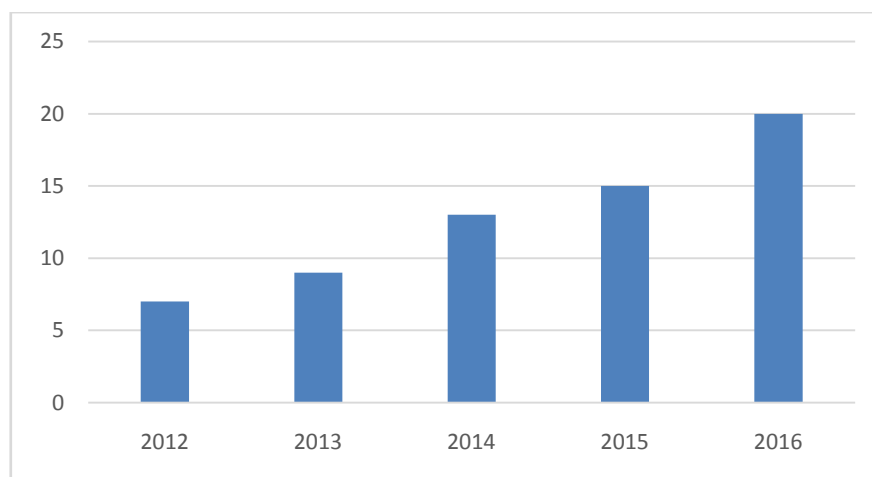
Aspek ketiga yang juga penting yaitu mendapatkan makna mengenai nilai bahagia dan bersyukur. Mereka merasakan ada perubahan yang signifikan dalam menjalani kegiatan. Dampak yang terasa seperti hidup menjadi lebih bermanfaat, bahagia, dan mensyukuri apa yang telah dimiliki saat ini. Selain itu, para kakak-kakak pendamping merasa lebih peka terhadap lingkungan sekitar dan dapat berbagi kepada yang membutuhkan.

b) Jumlah Peserta dan Pengurus Kegiatan

Jumlah anak-anak yang menjadi peserta kegiatan secara bertahap meningkat selama lebih 4,5 tahun waktu kegiatan berjalan. Peserta kegiatan terhitung setiap satu tahun ajaran dimana setiap semesternya anak-anak diharuskan mendaftar ulang. Awal kegiatan mencapai jumlah 25 peserta dan meningkat pada tahun 2016 menjadi sekitar 75 anak-anak. Di sisi lain, untuk menunjang pertumbuhan yang dialami oleh kejarAURORA, ada penambahan dari jumlah pengurus yang juga merangkap sebagai kakak-kakak pendamping dalam kegiatan. Ada penambahan sebanyak 13 orang dari tahun 2012, sehingga pada tahun 2016 berjumlah 20 orang.



Grafik 1. Jumlah Peserta Anak-Anak



Grafik 2. Jumlah Pengurus dan Pendamping

c) Liputan Media dan Kegiatan Lain

Selama 4,5 tahun berlangsungnya kegiatan, kejarAURORA mendapatkan beberapa liputan media yang mengangkat tentang profil, pelaksanaan kegiatan,

serta apa dan mengapa kejarAURORA. Adapun media yang meliput beragam dari media cetak, media elektronik, dan media online. Berikut data peliputan media untuk kejarAURORA.

Tabel 1. Liputan Media

Tahun	Liputan Media
2016	[Artikel] Awalnya Orang Tua Melarang Anaknya Ikut Belajar (Tribun Jabar, 31 May 2016, Koran) [Artikel] Bermanfaat (Pikiran Rakyat, 30 Mei 2016, Koran)
2015	[Artikel] kejarAURORA Menggugah Imajinasi Anak (josefbataona.com, 4 Desember 2015)
2014	[Video] NET TV – Indonesia Morning Show – Taman Belajar Kejar Aurora (28 Jan 2014) [Artikel] Kala Anak-Anak Duafa Belajar Imajinasi (Inilahkoran, Koran) [Artikel] Komunitas Aurora – Indah Walau Dalam Gelap (Tribun Jabar, Koran) [Artikel] Kejar Aurora , Komunitas Sekolah Kaum Duafa (ayogitabisa.com) [Radio] Ardan Radio, Bandung
2013	[Artikel] Start Small: Puji Prabowo KejarAURORA (yorisesebastian.com) [Artikel] kejarAURORA – Mengejar Cita-Cita Setinggi Langit (Dimensi Magazine)

Selain peliputan media, kejarAURORA pada tahun 2016 juga berkesempatan untuk berbagi ilmunya di tiga kampus. Kegiatan ini untuk memperkenalkan pada mahasiswa-mahasiswa untuk

memberikan solusi pada permasalahan di sekitar. Berikut ini beberapa kegiatan kampus yang melibatkan kejarAURORA sebagai narasumber:

Tabel 2. Narasumber Kegiatan Kampus

Hari dan Tanggal	Tempat dan Tema Kegiatan
Rabu, 18 Mei 2016	Telkom University, Bandung (The Path to Extraordinary Productivity)
Sabtu, 28 Mei 2016	MBA ITB, Bandung (Create Creative Idea to Business)
Jumat, 21 Oktober 2016	Binus University, Jakarta (The Young Generation of Greater Nusantara)

D. KESIMPULAN

Permasalahan di Indonesia, khususnya pendidikan dapat diminimalisir dengan kegiatan sosial untuk mendukung pemerataan pendidikan di Indonesia. kejarAURORA memfokuskan pada anak-anak yang belum beruntung secara ekonomi atau pra sejahtera. Kegiatan yang dilaksanakan di daerah Cihanjuang, Cimahi, yaitu berupa pendampingan dan pendidikan anak-anak dalam pengembangan daya imajinasi dan *soft*

skills-nya. Kegiatan ini tidak hanya melibatkan anak-anak sebagai peserta kegiatan, namun juga menyentuh orang tua dari anak-anak, warga sekitar, mahasiswa dan perusahaan. Adapun hasil dari evaluasi kegiatan diperoleh dari anak-anak, orang tua dan kakak-kakak pendamping yang merasakan dampak positif dari adanya kegiatan kejarAURORA selama hampir 5 tahun terakhir ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pusat Statistik, (2010). Piramida Penduduk Indonesia, [Online], Available:<http://sp2010.bps.go.id/>[14 March 2016]
- Bessant, J. And Tidd, J (2011). *Innovation and Entrepreneurship*. John Wiley & Sons Ltd.
- Budden, M.C, Baraya, A.R., Budden, C.B, and Valero, J. (2013). Assessing Leadership and Entrepreneurial Capabilities in A Latin American Youth Program. *International Journal of Management & Information Systems*, Volume 17, Number 4.
- Chou, C.M. (2005). *Entrepreneurship education promoting commercial education students' employments*. MinDao Journal, Vol. 1 No. 1, p 15-30
- Dhewanto, W, dkk (2013). *Inovasi dan Kewirausahaan Sosial*. Bandung: Alfabeta
- Drucker, P. (1985). *Innovation and Entrepreneurship*. New York. Harper and Row.
- Dutta, D. K., Li, J., and Merenda, M. (2011). Fostering entrepreneurship: impact of specialization and diversity in education. *International Entrepreneurship Management Journal*, 7, 163–179.
- Global Innovation Index, (2015) [Online], Available: <https://www.globalinnovationindex.org/content/page/data-analysis/> [20 March 2016].
- Hunter, M. (2012). On Some of the Misconceptions About Entrepreneurship. *Economics, Management, and Financial Markets*, Volume 7(2), p. 55–104.
- Paco, A.D., Ferreira, J.M, Raposo, M., Rodrigues, R.G., and Dinis, A., (2015). Entrepreneurial intentions: is education enough?. *International Entrepreneurship and Management*, 11:57– Published online: 26 October 2013, 75.
- Prabowo, P dan Ferandy, M (2016). *KejarAURORA: Belajar, Bermain, Berimajinasi, Berkarya, Berbahagia, Bersama*. Cimahi: kejarAURORA
- Rae, D. and Harris, N.W. (2012). International Entrepreneurship Education: Postgraduate Business Student Experiences of Entrepreneurship Education. *Education and Training*, Vol. 54 No 8/9, p.639-656.
- Robinson, Sir Ken & Aronica, Loura. 2015. *Creative Schools: Revolutionizing Education from the Ground Up*. Great Britain: Allen Lane
- Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran. 2009. *Kurikulum & Pembelajaran*. Ed. 3 Cet 4. Bandung: Jurusan Kurtekpen FIP UPI.
- Wagner, Tony. 2012. *Creating Innovators: The Making of Young People Who Will Change the World*. New York: Scribner.
-
- Riwayat Penulis:**
- Puji Prabowo.** Dosen Universitas Nasional PASIM, Bandung. Lahir di Bandung, 5 September 1988. Menyelesaikan S1 Teknik Mesin di ITENAS (2010), Bandung, dan S2 Master Business Administration di ITB (2012). Penulis merupakan pendiri kejarAURORA.
- Farida Iriani.** Dosen Universitas Bandung Raya, Bandung. Lahir di Palembang, 6 Desember 1962. Menyelesaikan S1 Agronomi Univ. Sriwijaya (1986), S2 Ilmu Tanaman (1993) Univ. Padjadjaran, dan S3 Ilmu Pertanian (2005) Univ. Padjadjaran. Penulis adalah pemerhati pendidikan anak usia dini di lingkungan Bandung Raya